Kesegaran Gambar Wayang Danarto

OLEH: MIKKE SUSANTO

JIKA ada seseorang yang menyukai ruang kosong, namun sekaligus juga takut, benci, ngeri terhadapnya lalu mengisi dengan unsur-unsur penghias, Danarto-lah orangnya. Ia seperti berjalan di titian keseimbangan. Dengan pena panjang, ia berupaya menjaga napas dan jalan hiasan-hiasannya agar tak kebablasan. Agar hasrat artistik spiritual tak benar-benar menjadikannya hanyut dalam fenomena *horror vacui* atau ketakutan berlebihan pada ruang kosong.

SEPINTAS lalu gambar-gambar cerita wayang Danarto (lahir 1940) yang dipamerkan di Kedai Kebun Forum Yogyakarta bersamaan dengan peluncuran *Kitab Omong Kosong* karya seni Gumira Ajidarma ini tak memberikan kesan berbeda dari ilustrasi atau lukisan yang pernah berkembang dalam sejarah seni rupa. Lukisan Barok, Rokoko, Art Noveau, ornamen wayang (kulit dan beber), lukisan Nyoman Lempad, sampai ke komik Teguh Santosa dan vignet di majalah *Aktuil*, adalah jenis-jenis penganut unsur hias yang tinggi. Semua berupaya memanfaatkan unsur hias dengan amat sadar. Namun nyatanya, karya gambar perupa lulusan ASRI tahun 1961 mengalihkan perhatian saya sebagai penonton tentang eksistensi pola hiasnya.

Dari aspek formal, garis-garis yang dipakai menghias adalah jenis garis-garis yang konstan, tidak mengesankan emosi yang meluap-luap, dan tidak pula berpola putus-putus. Perhitungannya matang dengan instruksi pikiran yang lurus. Sekalipun konstan dan terkesan tak emosional, ia melahirkan banyak kesan: kecepatan (seperti halnya pada komik) yang mengarah pada amukan dan dentuman perkelahian (lihat *Wisanggeni di Medan Laga*, 2004), kelembutan, gemulainya tokoh perempuan, kegagahan, gelegar tawa sang aktor, dan beberapa aksen yang lain. Dalam hal ini, garis dengan satu penggayaan telah sempurna diletakkan sebagai pemeran utama dalam membentuk tokoh.

Garis akhirnya juga membentuk arsir. Coba lihat detail *outline* tubuh para aktor pada karya *Perjalanan Maneka* (2004). Garis utama terbentuk oleh rimbunan arsir-arsir. Pada karya lain, meskipun monoton, namun menunjuk kerapian yang menakjubkan. Arsir-arsir itu tak dinyana menjadi penghias yang dominan. Pada batu, kulit binatang, tubuh manusia kera, rambut para tokoh, arsir menjadi faktor intrinsik yang sangat menghibur. Arsir pada gambar Danarto mengejawantah pesona para tokoh: sang putri yang lembut-gemulai; sang lelaki gagah, beberapa congkak dan ganas.

Unsur lain yang menarik adalah pada aspek ikonis. Penanda-penanda yang sangat personal dalam menjabarkan tokoh-tokoh hadir dengan kesan klasik. Sebagian karyanya mempertautkan gaya visual realistik dengan motif-motif dekorasi yang kuat. Tubuh-tubuh sang aktor sama sekali tak mengalami deformasi (perubahan bentuk), tak seperti pada wayang kulit; dan anatomi tubuh seperti tulang, kulit, dan indera lain digambar dengan tepat sesuai aslinya.

Bahkan pada beberapa adegan, gambar-gambar ilustrasi Danarto cenderung berlebihan dan didramatisasi sedemikian rupa. Tubuh memanjang, rambut yang berterbangan, liukan tubuh binatang yang binal, adalah gambaran yang kerap muncul. Maklumlah, ia adalah sastrawan dan paham betul tentang bagaimana cara beradegan dengan total.

Gambar-gambar wayang gubahan Danarto ini rupanya terwujud dari pengembaraannya ketika ia melewati beberapa masa dalam proses kreatifnya. Menggeluti dunia sketsa bermotif tradisi batik dan wayang kala di ASRI dan Sanggarbambu Yogyakarta (1950-an), masa pergulatan lukisan metafisik dan abstraksi, serta mengelaborasi berbagai seni seperti instalasi, teater, dan sastra, yang pernah digeluti selama di Jakarta, adalah perjalanan yang membuat karyanya menjadi seperti sekarang. Unsur bercerita (ilustratif) kini menjadi dominan.

Karya-karya gambar ilustrasi Danarto setidaknya menambah satu lagi perbendaharaan "lukisan komikal" yang sedang *ngetren* di Indonesia. "Lukisan komikal" yang mulai menjadi arus besar ini lebih bermaksud pada munculnya kesan ilustratif, bernarasi, serta memiliki kaitan dengan dunia di luar dirinya. Semakin banyaknya media massa maupun buku-buku (fiksi maupun nonfiksi), ataupun ruang (seperti kota) yang melibatkan karya seni lukis (gambar) menjadi

Judul: "Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu itu!"
Media: Tinta cina di atas kertas

dorongan bagi perupa untuk menegosiasikan keinginan dan maksud-maksud berkarya. Dengan tumbuhnya semangat ini, semakin eratlah khazanah sastra dan lukisan di Indonesia. Di samping membuat lukisan (gambar) yang tadinya difungsikan sebagai mitra atau sub, kini dapat berdiri lebih mandiri.

Perbedaan antara ilustrasi dan lukisan sendiri secara historis memang telah lama dibicarakan. Namun, sejarah membuktikan bahwa ilustrasi (komik atau karikatur misalnya) memang tidak lebih muda usianya dibandingkan dengan lukisan itu sendiri. Dalam sejarah, bentuk karya ini telah lama ada, contohnya lukisan pada vas Yunani kuno, atau fresko Romawi di Herculaneum dan Pompeii. Sampai pada akhirnya pegrafis besar Honore Daumier pun mengerjakan karikaturnya sejumlah 4.000 karya dengan teknik litografi yang menyebabkan peran ilustrasi telah cair dengan dunia seni rupa lainnya.

Lalu signifikansi lain—terkait dengan perihal di atas—dari karya Danarto adalah terjalinnya unsur-unsur berupa motif atau pola hias, cerita atau pola bercerita, dan kesungguhan di dalam mencermati ruang. Danarto mungkin bukan seorang yang secara total senang dengan seni motif klasik yang menghilangkan ruang kosong. Ia mungkin lebih mengarahkan karyanya sebagai sebuah bentuk tuturan gejala terkini suatu kajian atau masalah. Ruang, dalam karya Danarto, akhirnya dimanfaatkan bukan saja sebagai "panggung", tetapi juga salah satu bentuk "hiasan". Ruang kosong Danarto adalah sebentuk dekorasi ruang itu sendiri. Sebaliknya, dekorativisme dengan "ruang" semacam ini seperti sedang menjalani pengalaman baru.

Dalam pameran "Ikon, Ilustrasi Cerita Wayang Danarto" yang digelar dari 22 Juli-4 Agustus 2004 ini, Danarto banyak mengambil cerita wayang yang ditampilkan dengan format konvensional (berupa gambar dua dimensi). Namun gambar-gambar semacam ini lebih terasa sebagai bagian dari respons gejala ruang dari pemikiran seni terkini. Karya *Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu Itu!* (2004) bagi saya adalah salah satu bentuk pergerakan pikiran kontemporer tentang ruang yang berawal dari cerita pewayangan.

Danarto cukup seimbang mengaktualisasikan antara cerita klasik masa lalu, hasrat artistik tentang pergulatan motif dan ruang, serta kegilaan untuk mengisinya. Srikandi, sebagai tokoh ksatria perempuan di sini, ditampilkan demikian modis dan sensual dengan minim pola hias dan dekorasi. Malah Srikandi lebih terkesan pucat, langsing, dan putih (atau bercahaya, seperti iklan-iklan kosmetik dewasa ini?). Sekalipun bersenjata keris di pinggang, mahkota klasik dengan pola hias yang sederhana, rasanya Srikandi telah tampil utuh dengan seragam ketat yang baru. Sungguh memesona. Lalu, ke mana busur sakti yang selama ini menemaninya?

Sebaliknya, tokoh yang disebut "pengiring" oleh Danarto adalah seekor binatang seperti kuda bertanduk dengan gigi lancip dan bertaring, tam-

Judul: "Perjalanan Maneka"
Media: Tinta cina di atas kertas

pil demikian seram. Ekor yang berkibar ke sana-kemari, tubuh dengan bulu-bulu yang teratur, pelana yang dihias berbagai motif seperti menandakan kegilaan dan rasa benci Danarto terhadap ruang kosong. Jangan-jangan Danarto sedang menikmati "luka" dan kesemrawutan ruang, serta ketumpang-tindihan kultural yang dilekatkan pada sang pengiring?

Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu Itu! bisa jadi sebuah tanda pergulatan kreatif Danarto yang luruh hingga ke berbagai masalah. Mulai dari persoalan garis yang jauh dari emosi (sebagai kritik terhadap perupa-perupa muda yang mudah emosional), garis liris yang sensual, juga mengenai pergolakan ruang kosong yang "dilukai" oleh berbagai motif hias sebagai bentuk motif ketumpang-tindihan kultural, sampai pada persoalan kebaruan tampilannya para aktor masa lalu.

Danarto memang pandai menghidupkan kembali yang mati menjadi segar kembali. Menariknya dengan senjata lama: *decorativism.*

MIKKE SUSANTO
Kurator Independen dan Staf Pengajar ISI Yogyakarta

KATALOG PAMERAN

Judul: "Yang Elok Tersesat Kemari"
Media: Tinta cina di atas kertas

Kesegaran Gambar Wayang Danarto

OLEH: MIKKE SUSANTO

JIKA ada seseorang yang menyukai ruang kosong, namun sekaligus juga takut, benci, ngeri terhadapnya lalu mengisi dengan unsur-unsur penghias, Danarto-lah orangnya. Ia seperti berjalan di titian kesetimbangan. Dengan pena panjang, ia berupaya menjaga napas dan jalan hiasan-hiasannya agar tak kebablasan. Agar hasrat artistik spiritual tak benar-benar menjadikannya hanyut dalam fenomena *horror vacui* atau ketakutan berlebihan pada ruang kosong.

SEPINTAS lalu gambar-gambar cerita wayang Danarto (lahir 1940) yang dipamerkan di Kedai Kebun Forum Yogyakarta bersamaan dengan peluncuran *Kitab Omong Kosong* karya seni Gumira Ajidarma ini tak memberikan kesan berbeda dari ilustrasi atau lukisan yang pernah berkembang dalam sejarah seni rupa. Lukisan Barok, Rokoko, Art Noveau, ornamen wayang (kulit dan beber), lukisan Nyoman Lempad, sampai ke komik Teguh Santosa dan vignet di majalah *Aktuil*, adalah jenis-jenis penganut unsur hias yang tinggi. Semua berupaya memanfaatkan unsur hias dengan amat sadar. Namun nyatanya, karya gambar perupa lulusan ASRI tahun 1961 mengalihkan perhatian saya sebagai penonton tentang eksistensi pola hiasnya.

Dari aspek formal, garis-garis yang dipakai menghias adalah jenis garis-garis yang konstan, tidak mengesankan emosi yang meluap-luap, dan tidak pula berpola putus-putus. Perhitungannya matang dengan instruksi pikiran yang lurus. Sekalipun konstan dan terkesan tak emosional, ia melahirkan banyak kesan: kecepatan (seperti halnya pada komik) yang mengarah pada amukan dan dentuman perkelahian (lihat *Wisanggeni di Medan Laga*, 2004), kelembutan, gemulainya tokoh perempuan, kegagahan, gelegar tawa sang aktor, dan beberapa aksen yang lain. Dalam hal ini, garis dengan satu penggayaan telah sempurna diletakkan sebagai pemeran utama dalam membentuk tokoh.

Garis akhirnya juga membentuk arsir. Coba lihat detail *outline* tubuh para aktor pada karya *Perjalanan Maneka* (2004). Garis utama terbentuk oleh rimbunan arsir-arsir. Pada karya lain, meskipun monoton, namun menunjuk kerapian yang menakjubkan. Arsir-arsir itu tak dinyana menjadi penghias yang dominan. Pada batu, kulit binatang, tubuh manusia kera, rambut para tokoh, arsir menjadi faktor intrinsik yang sangat menghibur. Arsir pada gambar Danarto mengejawantah pesona para tokoh: sang putri yang lembut-gemulai; sang lelaki gagah, beberapa congkak dan ganas.

Unsur lain yang menarik adalah pada aspek ikonis. Penanda-penanda yang sangat personal dalam menjabarkan tokoh-tokoh hadir dengan kesan klasik. Sebagian karyanya mempertautkan gaya visual realistik dengan motif-motif dekorasi yang kuat. Tubuh-tubuh sang aktor sama sekali tak mengalami deformasi (perubahan bentuk), tak seperti pada wayang kulit; dan anatomi tubuh seperti tulang, kulit, dan indera lain digambar dengan tepat sesuai aslinya.

Bahkan pada beberapa adegan, gambar-gambar ilustrasi Danarto cenderung berlebihan dan didramatisasi sedemikian rupa. Tubuh memanjang, rambut yang berterbangan, liukan tubuh binatang yang binal, adalah gambaran yang kerap muncul. Maklumlah, ia adalah sastrawan dan paham betul tentang bagaimana cara beradegan dengan total.

Gambar-gambar wayang gubahan Danarto ini rupanya terwujud dari pengembaraannya ketika ia melewati beberapa masa dalam proses kreatifnya. Menggeluti dunia sketsa bermotif tradisi batik dan wayang kala di ASRI dan Sanggarbambu Yogyakarta (1950-an), masa pergulatan lukisan metafisik dan abstraksi, serta mengelaborasi berbagai seni seperti instalasi, teater, dan sastra, yang pernah digeluti selama di Jakarta, adalah perjalanan yang membuat karyanya menjadi seperti sekarang. Unsur bercerita (ilustratif) kini menjadi dominan.

Karya-karya gambar ilustrasi Danarto seti-

CLIPPINGS DEWAN KESENIAN JAKARTA
CIKINI RAYA 73,JAKARTA PUSAT

KOMPAS POS KOTA R.MERDEKA H.TERBIT BERITA KOTA
P.RAKYAT SINAR PAGI B.BUANA S.HARAPAN S.KARYA
HARIAN PELITA A.BERSENJATA WARTA KOTA BERITA KOTA
S.PEMBARUAN MEDIA IND REPUBLIKA K.TEMPO
Minggu, Senen, Selasa, Rabu, Kamis, Jum'at Sabtu.
HARI/TGL : HAL:

daknya menambah satu lagi perbendaharaan "lukisan komikal" yang sedang *ngetren* di Indonesia. "Lukisan komikal" yang mulai menjadi arus besar ini lebih bermaksud pada munculnya kesan ilustratif, bernarasi, serta memiliki kaitan dengan dunia di luar dirinya. Semakin banyaknya media massa maupun buku-buku (fiksi maupun nonfiksi), ataupun ruang (seperti kota) yang melibatkan karya seni lukis (gambar) menjadi dorongan bagi perupa untuk menegosiasikan keinginan dan maksud-maksud berkarya. Dengan tumbuhnya semangat ini, semakin eratlah khazanah sastra dan lukisan di Indonesia. Di samping membuat lukisan (gambar) yang tadinya difungsikan sebagai mitra atau sub, kini dapat berdiri lebih mandiri.

Perbedaan antara ilustrasi dan lukisan sendiri secara historis memang telah lama dibicarakan. Namun, sejarah membuktikan bahwa ilustrasi (komik atau karikatur misalnya) memang tidak lebih muda usianya dibandingkan dengan lukisan itu sendiri. Dalam sejarah, bentuk karya ini telah lama ada, contohnya lukisan pada vas Yunani kuno, atau fresko Romawi di Herculaneum dan Pompeii. Sampai pada akhirnya pegrafis besar Honore Daumier pun mengerjakan karikaturnya sejumlah 4.000 karya dengan teknik litografi yang menyebabkan peran ilustrasi telah cair dengan dunia seni rupa lainnya.

Lalu signifikansi lain—terkait dengan perihal di atas—dari karya Danarto adalah terjalinnya unsur-unsur berupa motif atau pola hias, cerita atau pola bercerita, dan kesungguhan di dalam mencermati ruang. Danarto mungkin bukan seorang yang secara total senang dengan seni motif klasik yang menghilangkan ruang kosong. Ia mungkin lebih mengarahkan karyanya•sebagai sebuah bentuk tuturan gejala terkini suatu kajian atau masalah. Ruang, dalam karya Danarto, akhirnya dimanfaatkan bukan saja sebagai "panggung", tetapi juga salah satu bentuk "hiasan". Ruang kosong Danarto adalah sebentuk dekorasi ruang itu sendiri. Sebaliknya, dekorativisme dengan "ruang" semacam ini seperti sedang menjalani pengalaman baru.

Dalam pameran "Ikon, Ilustrasi Cerita Wayang Danarto" yang digelar dari 22 Juli-4 Agustus 2004 ini, Danarto banyak mengambil cerita wayang yang ditampilkan dengan format konvensional (berupa gambar dua dimensi). Namun gambar-gambar semacam ini lebih terasa sebagai bagian dari respons gejala ruang dari pemikiran seni terkini. Karya *Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu Itu!* (2004) bagi saya adalah salah satu bentuk pergerakan pikiran kontemporer tentang ruang yang berawal dari cerita pewayangan.

Danarto cukup seimbang mengaktualisasikan antara cerita klasik masa lalu, hasrat artistik tentang pergulatan motif dan ruang, serta kegilaan untuk mengisinya. Srikandi, sebagai tokoh ksatria perempuan di sini, ditampilkan demikian modis dan sensual dengan minim pola hias dan dekorasi. Malah Srikandi lebih terkesan pucat, langsing, dan putih (atau bercahaya, seperti iklan-iklan kosmetik dewasa ini?). Sekalipun bersenjata keris di pinggang, mahkota klasik dengan pola hias yang sederhana, rasanya Srikandi telah tampil utuh dengan seragam ketat yang baru. Sungguh memesona. Lalu, ke mana busur sakti yang selama ini menemaninya?

Sebaliknya, tokoh yang disebut "pengiring" oleh Danarto adalah seekor binatang seperti kuda bertanduk dengan gigi lancip dan bertaring, tampil demikian seram. Ekor yang berkibar ke sana-kemari, tubuh dengan bulu-bulu yang teratur, pelana yang dihias berbagai motif seperti menandakan kegilaan dan rasa benci Danarto terhadap ruang kosong. Jangan-jangan Danarto sedang menikmati "luka" dan kesemrawutan ruang, serta ketumpang-tindihan kultural yang dilekatkan pada sang pengiring?

Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu Itu! bisa jadi sebuah tanda pergulatan kreatif Danarto yang luruh hingga ke berbagai masalah. Mulai dari persoalan garis yang jauh dari emosi (sebagai kritik terhadap perupa-perupa muda yang mudah emosional), garis liris yang sensual, juga mengenai pergolakan ruang kosong yang "dilukai" oleh berbagai motif hias sebagai bentuk motif ketumpang-tindihan kultural, sampai pada persoalan kebaruan tampilannya para aktor masa lalu.

Danarto memang pandai menghidupkan kembali yang mati menjadi segar kembali. Menariknya dengan senjata lama: *decorativism*.

MIKKE SUSANTO
Kurator Independen dan Staf Pengajar ISI Yogyakarta

CLIPPINGS DEWAN KESENIAN JAKARTA
CIKINI RAYA 73,JAKARTA PUSAT

KOMPAS	POS KOTA	R.MERDEKA	H.TERBIT	BERITA KOTA
P.RAKYAT	SINAR PAGI	B.BUANA	S.HARAPAN	S.KARYA
HARIAN PELITA	A.BERSENJATA	WARTA KOTA	BERITA KOTA	
S.PEMBARUAN	MEDIA IND	REPUBLIKA	K.TEMPO	

Minggu, Senen, Selasa, Rabu, Kamis, Jum'at Sabtu.

HARI/TGL :

HAL:

Judul: "Srikandi! Jangan Bawa-bawa Pengiringmu itu!"
Media: Tinta cina di atas kertas

CLIPPINGS DEWAN KESENIAN JAKARTA
CIKINI RAYA 73,JAKARTA PUSAT

KOMPAS	POS KOTA	R.MERDEKA	H.TERBIT	BERITA KOTA
P.RAKYAT	SINAR PAGI	B.BUANA	S.HARAPAN	S.KARYA
HARIAN PELITA	A.BERSENJATA	WARTA KOTA	BERITA KOTA	
S.PEMBARUAN	MEDIA IND	REPUBLIKA	K.TEMPO	

Minggu, Senen, Selasa, Rabu, Kamis, Jum'at Sabtu.

HARI/TGL :

HAL:

KATALOG PAMERAN

Judul: "Yang Elok Tersesat Kemari"
Media: Tinta cina di atas kertas